
REGALO • REGALO • REGALO
PROHIBIDA SU VENTA
CLUB
Nintendo®
SUPER MARIO 64™
MANUAL DE MOVIMIENTOS
EN ESPAÑOL


GAME SHOP
NINTENDO64
CONTROLLER PAK
MEMORY FOR YOUR N64 CONTROLLER
SUPER MARIO 64
ROBOTECH Crystal Dreams
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
TOP GEAR Rally
MARIO KART 64
WAVERACE 64
PILOTWINGS 64
STARFOX 64
ULTRA COMBAT
MORTAL KOMBAT TRILOGY
OFERTA UNICA
ENTREGA TU VIEJO SUPERNINTENDO
Y JUEGOS EN PARTE DE PAGO,
CANCELA EL SALDO EN COMODAS
CUOTAS Y LLEVATE TU N64 A CASA
¡¡APURATE NO TE QUEDES ATRAS!! *
* OFERTA LIMITADA HASTA NAVIDAD 1996
INSCRIBETE CON ESTE AVISO GRATIS
EN EL CLUB DE ARRIENDO Y CAMBIO
PARA NINTENDO 64
PASEO LAS PALMAS 2209 LOCAL 053
SUBSUELO PROVIDENCIA, SALIDA NORTE
METRO ESTACION LOS LEONES.
FONOS: 234 4855 · 233 0066
DESPACHO A TODO EL PAIS EN 48 HORAS

PAGINNA 64



¿Recuerdas que hace un tiempo atrás publicamos un artículo donde te mostramos cómo con ayuda de super computadores, controlaban la cara de Mario y hasta lo podían deformar?, pues ahora este juego te da una opción divertida donde lo puedes hacer con la cara de Mario, tirando 7 puntos específicos: las orejas, boca, mejillas, nariz y gorra; además puedes cambiar el ángulo en el que lo estás viendo.

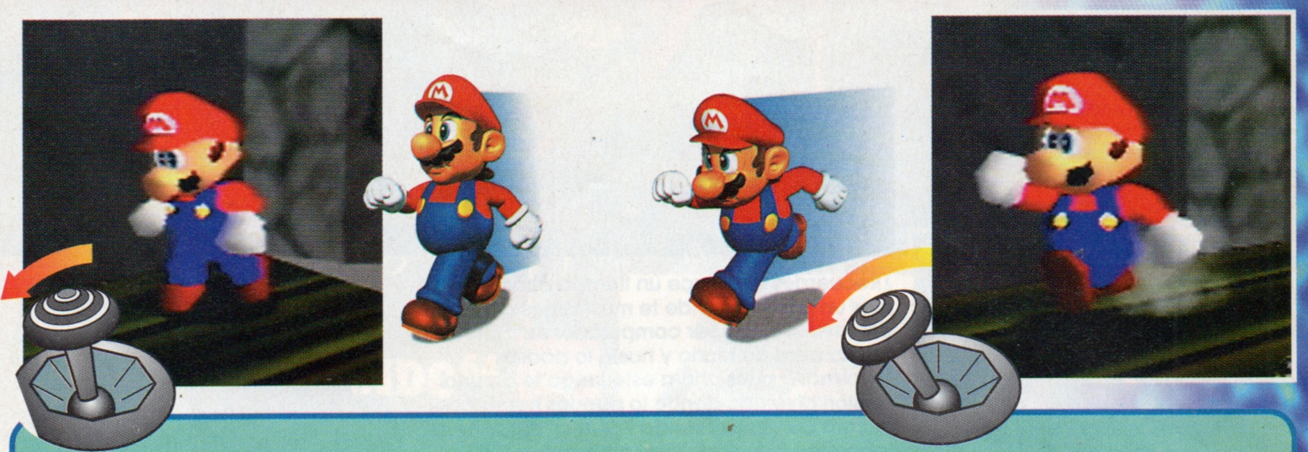
Esto es lo primero que ves al entrar al castillo (donde puedes ir a los 5 primeros cursos) y a partir de aquí puedes subir a los demás pisos o bajar al sótano, que son los niveles inmediatos después de pasar los que se ven en esta foto.

El objetivo del juego es tomar las estrellas que están en todas las escenas, son 15, escenas cada una con 6 estrellas, además puedes obtener una estrella extra en cada escena por acumular monedas y hay otras 15 estrellas que adquieres en escenas de bonus y casos especiales.

La entrada a las escenas son cuadros (cuando no están ocultas) a los cuales tienes que entrar.

Este es el patio trasero del castillo donde encuentras un misterioso nivel que está dentro de uno de los fantasmas.

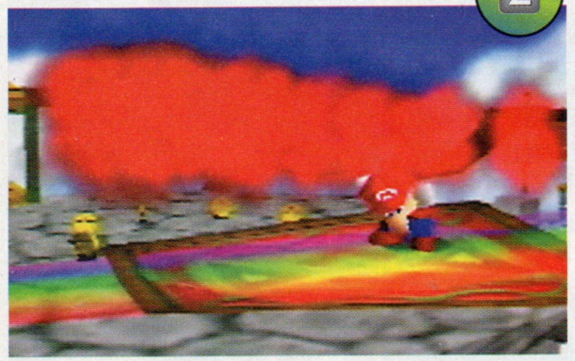
Ahora para que veas todas las sorpresas que tiene este juego, observa los movimientos que puedes ejecutar.

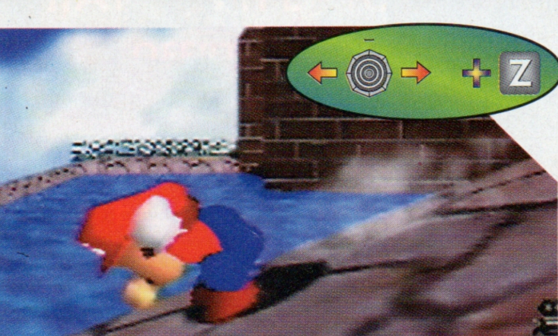


El Stick Direccional 3D tiene varios grados de avance, por lo que si apenas lo mueves, Mario camina muy despacio, pero conforme mueves el control hacia el límite, Mario incrementa su velocidad caminando más rápido hasta correr, lo mejor de este control es el hecho de que cuando tú cambias la perspectiva, el control se ajusta automáticamente, es decir, que el control lo tienes que dirigir hacia donde te quieres mover no importando qué tipo de ángulo tenga el juego.

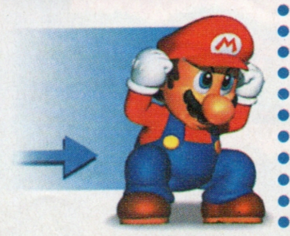


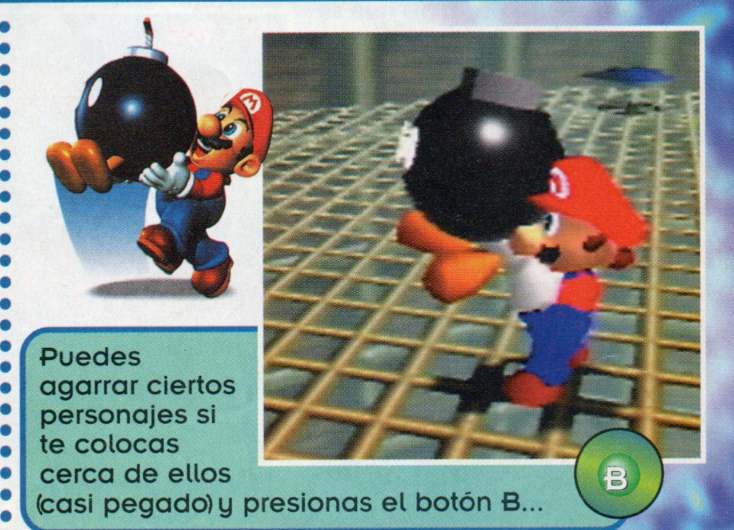
Para mantenerte agachado, mantén presionado el botón Z, esto te ayudará a escapar de ciertos peligros.





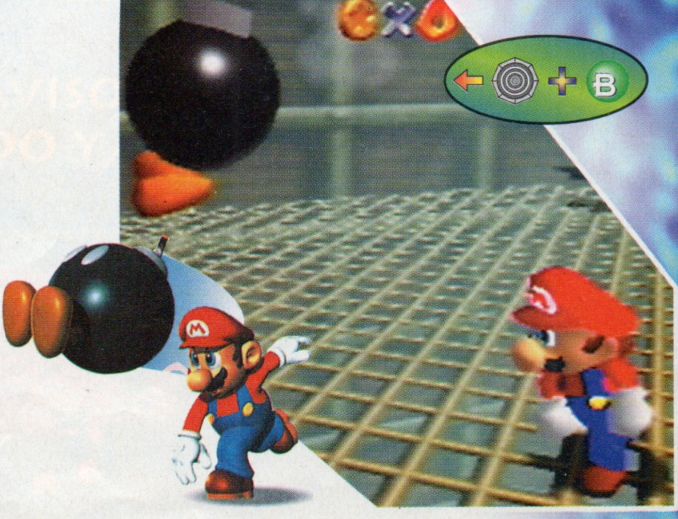
Mientras estés avanzando, mantén presionado el botón Z para que te deslices agachado.





Puedes agarrar ciertos personajes si te colocas cerca de ellos (casi pegado) y presionas el botón B...

...y si es necesario, puedes arrojar lo que tengas (en las manos) moviendo el control en la posición en la que lo quieres lanzar y presionando el botón B.





Presionando el botón B, golpeas para destruir cajas, eliminar enemigos, etc.





Y si presionas el botón B tres veces, ejecutas una especie de combo de dos golpes y terminas con una patada.

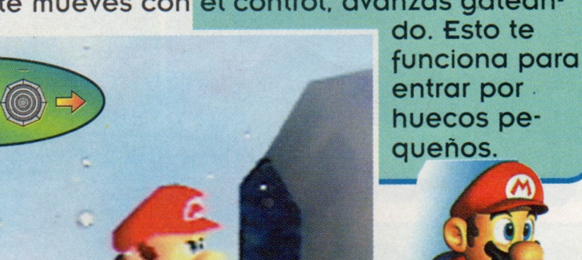


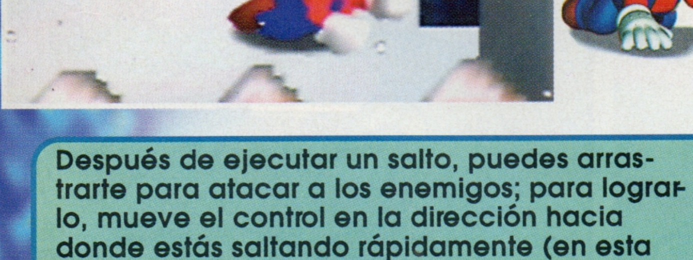


Pero si presionas los botones A y B simultáneamente, ejecutas una patada saltando (si te es más fácil puedes dejar presionado el botón A y después presionar B cada vez que quieras patear).



Pero si primero mantienes presionado el botón Z y después te mueves con el control, avanzas gateando. Esto te funciona para entrar por huecos pequeños.





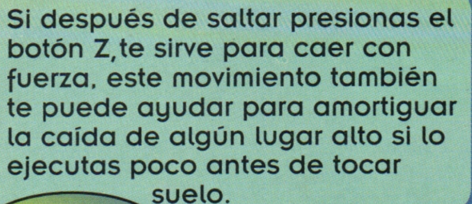
Puedes ejecutar una patada girando si mantienes el botón Z presionado y después presionas el botón B.



Después de ejecutar un salto, puedes arrastrarte para atacar a los enemigos; para lograrlo, mueve el control en la dirección hacia donde estás saltando rápidamente (en esta foto hasta parece que el Koopa quiere imitarte). Este movimiento te puede servir para amortiguar tu caída de grandes alturas.



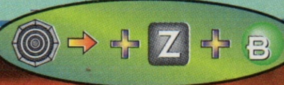




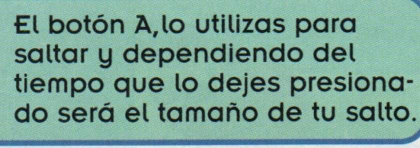
Si después de saltar presionas el botón Z, te sirve para caer con fuerza, este movimiento también te puede ayudar para amortiguar la caída de algún lugar alto si lo ejecutas poco antes de tocar suelo.



Si vas corriendo, mantén presionado el botón Z y después presiona el botón B, con esto logras una patada arrastrándote.



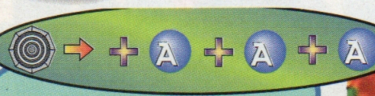




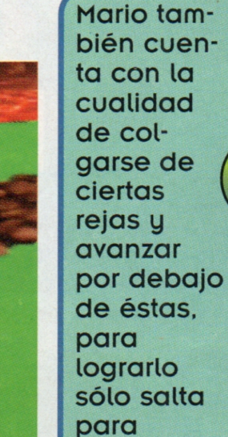
El botón A, lo utilizas para saltar y dependiendo del tiempo que lo dejes presionado será el tamaño de tu salto.

Si ejecutas dos saltos continuos (para lograrlo presiona el botón A y justo cuando caigas nuevamente presiona A), el segundo alcanza mayor altura para alcanzar ciertos lugares que con un salto normal no lo lograrías, esto lo puedes hacer verticalmente o avanzando.





Avanza corriendo y ejecuta tres saltos continuos, así el tercer salto es mucho más alto y ejecutas un doble mortal.



Mario también cuenta con la cualidad de colgarse de ciertas rejas y avanzar por debajo de éstas, para lograrlo sólo salta para alcanzar la reja y mantén presionado el botón A para sostenerte el tiempo que quieras mientras no te salgas del área de la reja.





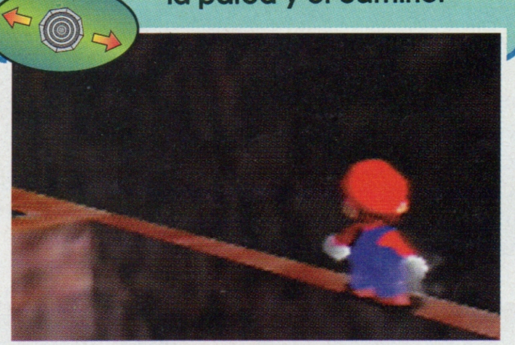
Mientras vas corriendo, mueve el control rápido hacia la espalda de Mario (o sea la dirección contraria junto con el botón A) para ejecutar un giro hacia atrás bastante alto.

Salta hacia una pared y justo al tocarla presiona de nuevo A para rebotar sobre la otra, esto lo puedes seguir ejecutando cuantas veces quieras mientras no te falle la medida del salto sobre la pared, además te puedes ayudar con el control para lograr mayor distancia.

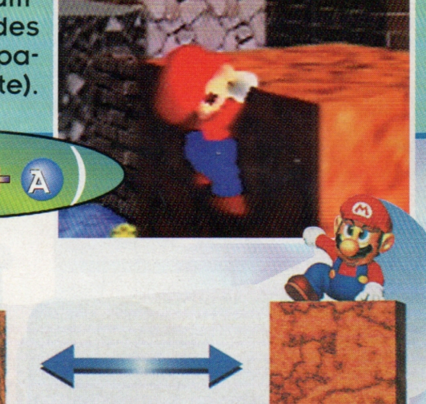
Puedes ejecutar un doble mortal hacia atrás si mantienes el botón Z presionado y después presiona A para ejecutar un salto de bastante altura (que tienes la seguridad de no moverte al caer), obviamente necesitas no estar en movimiento para ejecutar este salto.

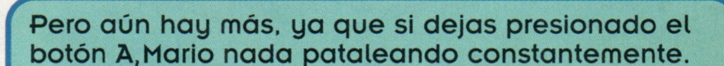
Hay otro salto que más que altura, te sirve para para avanzar, ya que tiene una longitud muy útil en varias partes del juego. Para lograrlo, necesitas ir corriendo, después presiona el botón Z para deslizarte agachado y en ese momento saltar presionando A, así, logras dar un salto con gran impulso que recorre una buena distancia.

Para esos lugares estrechos, Mario puede avanzar pegando el cuerpo hacia la pared, esto lo logras al mover el control en un ángulo entre la pared y el camino.



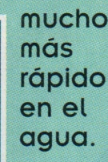
Otro de los movimientos que constantemente usarás es el de colgarte de los bloques, paredes, etc. Para agarrarte de las orillas tienes que saltar y mover el control hacia el objeto, ya que estás colgando del objeto tienes tres opciones: soltarte o subirte rápido o lentamente, si mueves el control hacia el objeto te subes pero con cierta dificultad, pero si en lugar de mover el control, presionas el botón A, te subes de un salto y por último si mueves el control hacia la espalda de Mario te descuelgas (también puedes presionar Z para descolgarte).

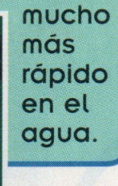




Para nadar, tienes que presionar el botón A (tan rápido como lo presiones será la velocidad a la que Mario se impulse con los brazos), con el botón B, tomas objetos como un caparazón con el que avanzas mucho más rápido en el agua.



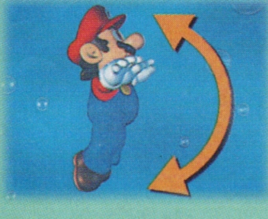


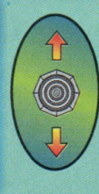


Pero aún hay más, ya que si dejas presionado el botón A, Mario nada pataleando constantemente.

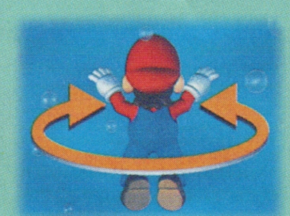






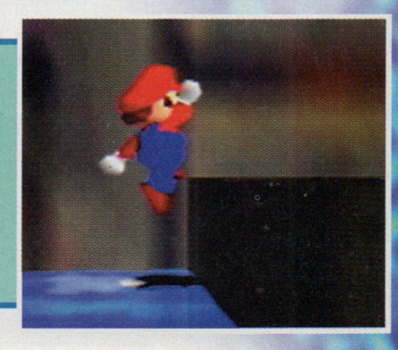


El controlar a Mario en el agua es totalmente diferente, ya que aquí tienes que utilizar el control de la siguiente forma: si lo mueves hacia arriba, Mario se va en picada (o sea, se sumerge), pero si lo mueves hacia abajo, Mario sale a la superficie, claro que esto va unido a nadar presionando el botón A



Darle dirección es fácil, moviendo el control a la derecha Mario gira a la derecha y moviéndolo a la izquierda, Mario gira a la izquierda (¡qué obvio ¿no?!).

Puedes salir del agua con un salto para seguir por fuera, para lograrlo, colócate frente al área a la que quieras saltar, luego, mueve el control hacia abajo y presiona el botón A para saltar.





SWITCH

Estos Switch al igual que en Super Mario World, activan ciertos bloques que contienen items especiales. Activar el rojo, te da acceso a los bloques del mismo color, de los que obtienes una gorra con alas, con la cual Mario puede volar con tan solo ejecutar un salto triple, este poder tiene un tiempo límite.

El Switch verde, activa los bloques de los que obtienes una gorra metálica, ésta hace que Mario se transforma en Metal Mario con un efecto visual estupendo con reflejos sobre su cuerpo, con este poder nada te daña y por su peso puedes caminar en el fondo de las zonas de agua.

El Switch azul, activa los bloques de los que obtienes una gorra que te da el poder de medio desvanecerte y así no te pueden dañar y también puedes atravezar ciertas paredes.



Hay otros bloques amarillos de los cuales puedes obtener una vida extra, monedas y hasta un caparazón de Koopa para deslizarte.

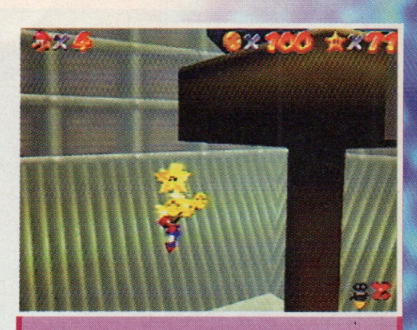


Las monedas amarillas tienen varios usos, uno de ellos es recuperar energía, ya que ésta se divide en 8 octavos y cada moneda te recupera un octavo, cada una se acumula en tu marcador de monedas y en cuanto juntas 100, aparece una estrella que es independiente a las 6 estrellas que hay en cada nivel. Además de esto (al pasar el curso), te darán una vida extra por cada 50 monedas que hayas tomado en él. De estas monedas (amarillas) hay en todas las escenas y al eliminar ciertos enemigos también puedes obtenerlas.

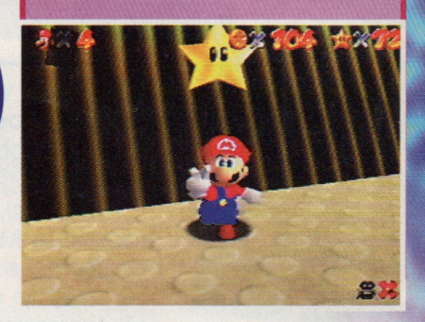




Estas monedas son las que más energía te recuperan (cinco octavos) y cuentan por cinco para el marcador de estrellas, las obtienes de enemigos muy específicos o activando ciertos bloques que tienen dibujada una de estas monedas en su superficie



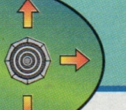
Debes tener mucho cuidado del lugar donde tomas la moneda número 100, ya que si es un lugar incómodo se te dificultará tomar la estrella que aparece justo donde tomaste la moneda 100.



En todas las escenas hay una estrella que aparece al obtener las 8 monedas rojas que obviamente están en lugares estratégicos, además estas monedas cuentan por dos en tu marcador (de monedas) en general y te recupera dos octavos de tu energía.

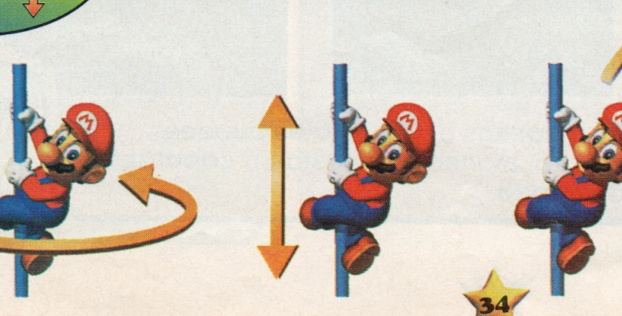


Mario cuenta con otras habilidades, como el trepar a los árboles, cuerdas o tubos, aquí el manejo es sencillo: con el botón A, te subes a este tipo de objetos, con el control puedes subir o bajar moviéndolo hacia arriba o abajo respectivamente, además puedes girar moviendo el control hacia el lado correspondiente y también te puedes bajar del objeto saltando (es decir presionado el botón A), en algunos de estos objetos puedes pararte sobre las manos justo en la punta con tan solo mover el control hacia arriba cuando estés en lo más alto.





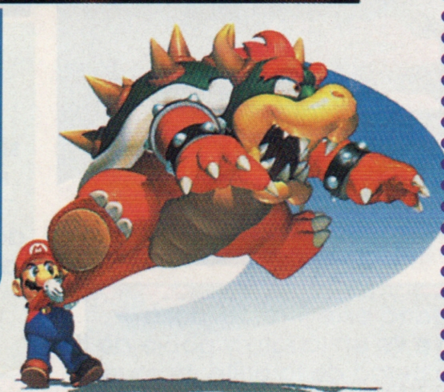




En contra de Bowser, Mario tiene una técnica especial, ya que hay que agarrarlo por la cola, para esto tienes que acercarte lo suficiente y presionar el botón B, cuando lo tengas, debes girar utilizando el control para darte impulso, después presiona el botón B para lanzarlo en contra de las minas que están alrededor.

B → → B







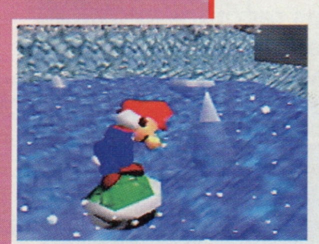
También, hay unos corazones que giran cuando pasas corriendo junto a ellos y te recargan energía.

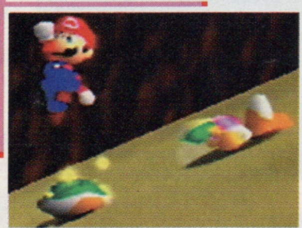


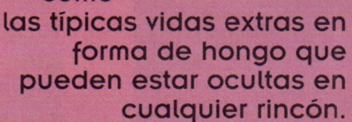




Ahora, Mario le encontró un uso muy divertido a los caparazones de los Koopas (que los obtienes de algunos bloques amarillos o se lo quitas directamente a algún Koopa que te encuentres) y lo utilizas como medio de transporte para deslizarte por las escenas y así avanzar por la lava o el hielo, o también salvarte de las arenas movedizas, este implemento no tiene un tiempo límite, pero si chocas con algo, automáticamente desaparece y ojalá no sea en un lugar peligroso.







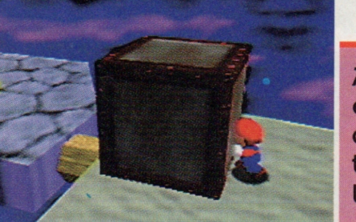
Hay otros elementos en el juego, como las típicas vidas extras en forma de hongo que pueden estar ocultas en cualquier rincón.





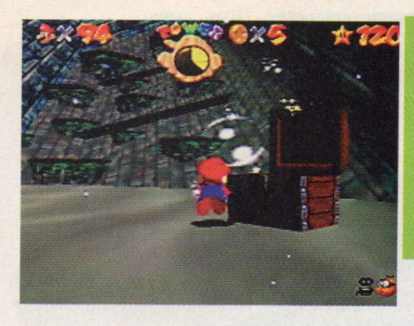
Hay puertas con cerradura que sólo podrás abrir con la llave que obtienes de Bowser; una de estas puertas te da acceso al sótano y hay otra que te lleva al segundo piso del castillo.



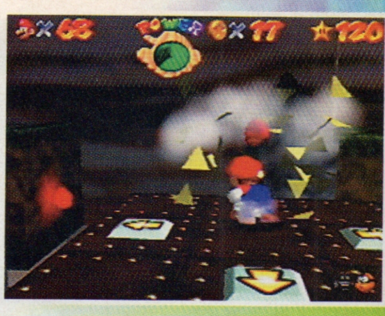


Ahora Mario puede empujar ciertos objetos para encontrar cosas o utilizarlos como escalón.





En las escenas de agua, hay cofres que tienes que abrir en cierto orden, si te equivocas sufrirás las consecuencias, que son unos pequeños golpes, pero si lo haces correctamente, sale una burbuja para recargar tu oxígeno.



Aquí vemos a Mario, que cuando lo dejas de mover en una escena de nieve, se coloca en esta posición y trata de calentar sus manos.



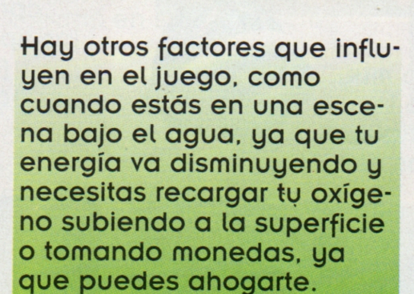
Un buen tip es que no importa que las monedas rojas estén ocultas dentro de un bloque, ya que siempre verás su sombra en el suelo y así podrás localizarlas más rápido (como aquí, donde tienes que subir a esta plataforma y hasta el momento de romper el bloque, puedes ver que oculta una moneda roja).



Si te agarra este jefe, te lanza como se ve en la foto y pobre de ti si estás cerca de la orilla, porque vas a caer con fuerza fuera del área donde estabas.



Al llegar con el jefe, Lakitu hace un zoom-out (ya sabes, a él no le gusta interferir en pléitos ajenos), pero tu puedes seleccionar la perspectiva que quieras.

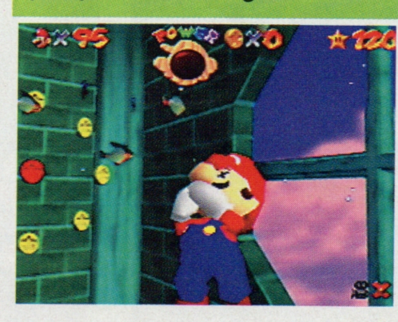


Hay otros factores que influyen en el juego, como cuando estás en una escena bajo el agua, ya que tu energía va disminuyendo y necesitas recargar tu oxígeno subiendo a la superficie o tomando monedas, ya que puedes ahogarte.

Las texturas en el juego no sólo son un aspecto estético, ya que texturas como las que aparecen en la foto evita que te resbales y puedas subir por ángulos pronunciados.

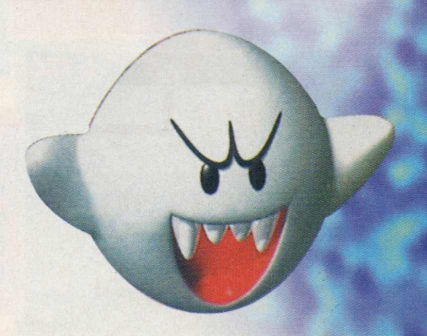
Fíjate quién te espera en lo alto de la casa, pero eso no es lo peor, ya que después de eliminar a este jefe, el problema será tomar la estrella.







En las escenas de agua, debes tener mucho cuidado con tu nivel de energía, ya que al tocar a los enemigos te la disminuyen y no te podría alcanzar el tiempo para subir a la superficie o alcanzar alguna moneda para recuperarte.
Por cierto, qué cambio de las fotos que te mostramos del Shoshinkai, a lo que podrás jugar en el Nintendo 64.







En el juego hay una especie de botones marcados con un signo de admiración, que al pisarlos, aparecen bloques que forman un camino hacia lugares que no podrías llegar de otra manera, pero hay que avanzar rápido porque el efecto sólo dura un momento.





Un detalle muy bueno es que en ciertas escenas puedes perder tu gorra, como en el desierto, donde eres atacado por este buitre. Deberás atacarlo para que te la regrese.



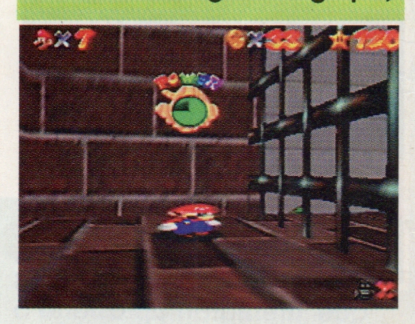


Como te darás cuenta, el juego está lleno de detalles y no siempre es por cuestiones estéticas, te adelantamos que este espejo no es sólo para arreglarte la gorra. Y mientras lo piensas, Mario toma una siesta.

Trata de evitar ser tocado por estas esferas ya que te electrocutan restándote energía, el problema es cuando estás pasando por lugares muy angostos y provocan tu caída.



Si caes de una altura considerable, Mario quedará estampado en el suelo, perdiendo energía (recuerda dar una patada antes de caer, así amortiguas el golpe).

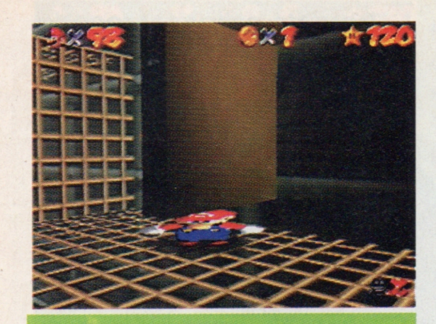


El juego cuenta con la posibilidad de dejar la cámara fija (como se muestra en la foto), donde Mario vuela muy al fondo mientras Lakitu (el camarógrafo estrella) se queda en su lugar.





Observa la pose de cansancio de Mario cuando le queda poca energía, además comienza a respirar más agitado.



Los elementos del juego pueden deformar por un momento a Mario, como esta base giratoria que lo aplasta en la escena del reloj.

El viento es otro de los elementos que le pueden ayudar a Mario para salvarse de una muerte segura o hacerle más difícil obtener una estrella.

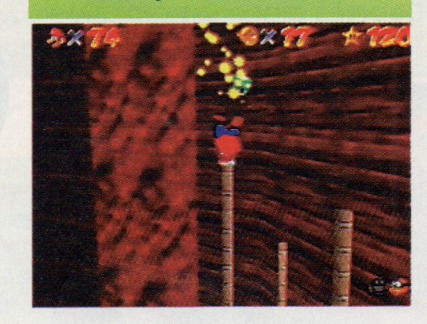


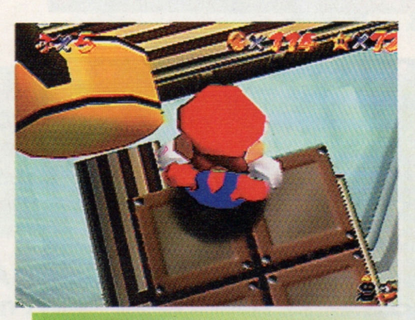
Este jefe al que te enfrentas en la escena del desierto, como ves, son dos manos que intentarán aplastarte o provocar que te caigas por una de las orillas.



Para activar los cañones de las escenas, primero tendrás que hablar con estos personajes rosas que parecen bombas, de esta manera se abrirán las compuertas que te dan acceso a los cañones.

Hay muchos hongos de vida extra que aparecen al pararte sobre las manos en la punta de los árboles y columnas.







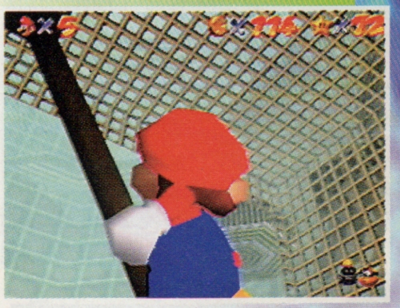
En el hielo, evita ir a gran velocidad (sobre todo en las orillas) o una patinada puede ser fatal (observa como nieva en la foto).





Cuando eres quemado por algún enemigo, Mario corre a toda velocidad y lo único que puedes hacer, es dirigirlo (para que no se caiga) o dar saltos continuos hasta que se pase el efecto.

El curso del reloj es uno de los más largos, con decirte que aquí donde se ven las fotos, no es ni la mitad de la escena y si observas hacia arriba, no alcanzas a ver el final y lo mismo pasa si observas hacia abajo, tampoco podrás ver en dónde comenzaste.





En la escena del desierto, cuando ya tomaste algunas de las estrellas de los remolinos de arena, salen torbellinos que te elevan y tienes que cuidar tu caída ya que hay peligros por todos lados.







Este jefe no se ve muy amenazador, pero a medida que lo vas atacando, va incrementando su velocidad, lo que hace más difícil esquivar sus ataques.



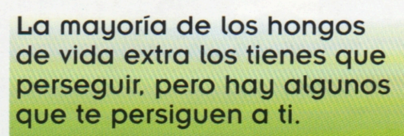
En el curso cinco (que es la casa), la mayoría de las perspectivas son fijas desde alguna esquina de las habitaciones.



Observa como la roca que aplasta a Mario no se pixelea con nada y que está pegada a la cámara.



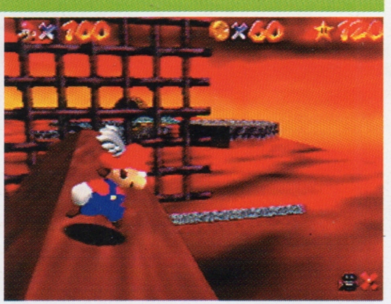
No puedes pasearte o entrar a cualquier escena desde el principio, ya que hay que tener cierto número de estrellas para entrar a niveles más avanzados, pero esto no quiere decir que tengas que pasar todas las escenas para llegar al final, ya que con tan solo 70 estrellas es posible terminar el juego.



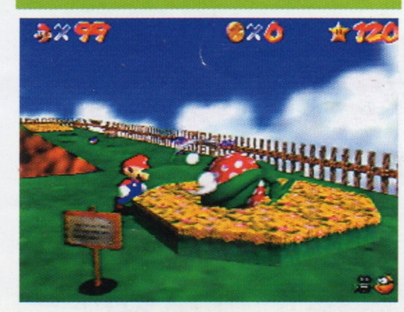
La mayoría de los hongos de vida extra los tienes que perseguir, pero hay algunos que te persiguen a ti.



Siempre será mejor pasar una escena con habilidad, para que le conozcas todos los detalles y después, utilizar los poderes especiales.



A estas plantas hay que acercase con cautela para que no se despierten (¡pobrecitas!), por lo visto a Miyamoto le gusta que se duerman sus personajes.





En el desierto hay todo tipo de arena, desde la inofensiva (en la que te puedes mover muy bien) hasta la mortal arena movediza.

El hecho de que haya lugares donde la perspectiva sea fija, incrementa la dificultad del juego, claro que puedes cambiar la de Mario, pero puede ser demasiado rápida en ciertas escenas.





Esta es una de esas escenas especiales que no cuenta como uno de los 15 cursos, pero sí tienes que pasarla si quieres juntar todas las estrellas.



Este personaje se me hace conocido, pero... no sé qué está haciendo en este juego, tal vez no soporta la espera de aquí a que salga Yoshi's Island 64.





DALE DURO...

A LA ENTRETENCIÓN



NINTENDO 64



SUPER MARIO, EL AMIGO DE TODOS, VUELVE CON NUEVAS Y FANTÁSTICAS AVENTURAS... AHORA EN SORPRENDENTE GRÁFICA 3-D. RESCATA A LA PRINCESA DE LAS MANOS DEL MALVADO KOOPA, EN UN CASTILLO REPLETO DE ESCENARIOS, TRAMPAS, ENEMIGOS Y DIVERSIÓN. NO TE CONFORMES CON MENOS.

DIVERSIÓN EN 3-D.